



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Rudymenty gatunków

Author: Aldona Skudrzyk

Citation style: Skudrzyk Aldona. (2011). Rudymenty gatunków. W: D. Ostaszewska (red.), "Gatunki mowy i ich ewolucja. T. 4, Gatunek a komunikacja społeczna" (S. 67-74). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Aldona Skudrzyk
Katowice

Rudymenty gatunków

Artykuł poświęcony jest problemowi dla przemian w kulturze komunikowania na pewno istotnemu, a w planie przemian gatunkowych jeszcze nierozpoznanemu. Proponowane przeze mnie spojrzenie wydaje się ze wszech miar *rudymentarne*. Przy czym uruchamiam tu obydwie znaczenia słowa *rudymenty*: (1) początki, podstawy, zaczątki (czegoś), ale również (2) pozostałości, szczątki.

Kontekst tych rozważań stanowią dwa przekonania:

1. „Ważne jest uświadomienie sobie, że wszelkie zmiany w sposobach mówienia i zachowania się ludzi *na co dzień* wiążą się z przyjęciem nowych narzędzi” (McLUHAN, 2001: 145).
2. „[...] traktowanie *gatunku* jako składnika kompetencji komunikacyjnej członków danej wspólnoty kulturowej pozwala równocześnie zbudować dynamiczny model gatunku, ewoluujący zgodnie z rytmem rozwoju kultury” (WITOSZ, 2005: 115).

Przyjęta perspektywa przywołuje zatem bezpośredni związek zmian zachodzących w technologii i w kulturze ze zmianą w procesie komunikowania się, zwłaszcza z rozwojem kompetencji komunikacyjnej. W jakim rytmie ewoluuje dziś kultura? Jaki wpływ na to ma rozwój narzędzi komunikacji? Te zagadnienia podejmowane są współcześnie często i — co ważne — wieloaspektowo. Najczęściej przywoływana jest opozycja słowo — obraz; mowa — pismo.

Ikonizacja semiosfery, ikonoskrypcja zamiast alfabetskrypcji, eksplozja kultury wizualnej, rozbudowa ikonosfery kosztem logosfery, degradacja języka alfabetycznego na rzecz ikonicznego neojęzyka, ideograficzna *lingua franca*, deterioryzacja języka mówionego, niesłyszana proliferacja obrazów — to niektóre z określeń, którymi posłużyli się językoznawcy, kulturoznawcy, socjologowie, opisujący współczesność komunikacyjną. Dostrzega się zagrożenie dla

kultury słowa płynące z rozszerzania się kultury obrazu¹. Czy ten istotny kulturowy przełom może mieć związek z przeobrażeniem panoramy gatunkowej tekstów?

Jak przekonują rozważania wielu badaczy, problem wizualizacji kultury jest poważny — wraz ze zmianą pokoleniową zmienia się podstawowy kod komunikacji; w oddziaływaniach masowych nastaje powoli czas „imagologów” przekładających idee na obrazy, nie na pojęcia. Susan Sontag twierdzi, że wkrótce już ludzi nieoczytanych zastąpią ludzie nieopatrzeni. Ludzie obcy z kulturą wizualną tracą zdolność radzenia sobie z tekstem pisanym. Istnieje również zjawisko odwrotne. Osoby, które „nie nadążają” za ikonizacją kultury, bywają już nazywane „analfabetami obrazu”. Oba zjawiska prowadzą do wyobcowania, gdyż uniemożliwiają uczestnictwo w kulturze, a w konsekwencji — w społeczeństwie.

Z ekspansywnego poszerzenia oddziaływania ustności na kulturę komunikowania wywieść można *interakcyjność*, uznawaną za dominującą współcześnie postawę komunikacyjną. Takie określenie przewartościowuje rolę odbiorcy. Odbiorca z pozycji biernego dekodującego gotowy tekst w założeniu nadawcy przechodzi na pozycję współtwórcy przekazu, współdziałającego aktywnie w kształtowaniu jego ostatecznego sensu.

Te dwie kulturowe tendencje chcę widzieć jako mogące mieć wpływ na otwieranie się nowych miejsc na typologicznej mapie form tekstowych.

Obie one spotykają się wszędzie tam, gdzie opisowi podlega współczesna edukacja i jej zagrożenia. Dlatego stały się przedmiotem zainteresowania językoznawców przy analizach tekstów pisanych współcześnie przez młodzież szkolną, w kontekście zjawiska rozpoznanego jako analfabetyzm funkcjonalny (czy w innej perspektywie dysleksja społeczna); przy ustalaniu zakresu przemian decydujących o powstawaniu nowych reguł tekstowości (SKUDRZYK, 2005; SKUDRZYK, WARCHALA, 2008), nowego wymiaru kompetencji zwanego kompetencją interakcyjną (SKUDRZYK, WARCHALA, 2008) czy tekstotwórczą.

Pojawiają się zatem kulturowe uwarunkowania komunikacji, których charakter ma wymiar globalny, wychodzi on zdecydowanie poza regułę: ile kultur, tyle gatunków. Coraz częściej podstawowym środowiskiem socjalizującym dzieci stają się media: telewizja, Internet.

¹ Zwycięstwo modelu komunikacji, w którym dominuje obraz, najpierw dopełniając, z czasem zajmując miejsce słowa, wielu socjologów uznaje za przyczynę niepokojących wyników badań przeprowadzonych w USA przez Departament Edukacji Stanów Zjednoczonych. „W 1947 r. 45% uczniów w USA było w stanie znaleźć na mapie Europę, w 1988 zaś było ich zaledwie 25%. Podczas wojny w Zatoce Perskiej w 1991 r., kiedy 500 tys. żołnierzy amerykańskich znajdowało się na froncie, aż 80% Amerykanów nie wiedziało, gdzie leży Irak, 92% natomiast wiedziało, że prezydent Bush nie lubi i nie będzie jadł brokułów. Wyniki tych badań są zatrważające, pomimo że w latach 80. USA zainwestowały w edukację 420 mld dolarów (29% więcej niż kiedykolwiek w historii)” (ZIÓLKOWSKI, 1995; za: ZWOLIŃSKI, 2003: 443).

Niektórzy badacze są nawet zdania, że w dzisiejszych czasach wręcz pierwszym językiem, jakiego uczy się dziecko, jest język ojczysty przekazów medialnych, gdyż to właśnie z nim ma największą styczność dzięki telewizji (OSMAŃSKA-FURMANEK, 2005: 42).

Ciekawie mechanizm odwzorowania języka mediów (zarówno to, o czym się mówi, jak i to, w jaki sposób się o tym mówi) ujawniają rozmowy z dziećmi przedszkolnymi. Oto kilka charakterystycznych wypowiedzi nagranych przez Katarzynę Stoparczyk, dziennikarkę radiowej Trójki:

*Kobiecie ciężko **się** jest **przebić do polityki**, bo w polityce chyba nie można nosić spódniczek, a poza tym bardzo mało się tam używa dziewczyn [6 lat].*

*Szczepienie — w laboratorium [...] taka **firma**, która **jest na dorobku** i zwalcza choroby; czasami szczepionki dokładnie nie wchodzi, igła się przekrzywia, jest **niebezpieczeństwo złamania igły**, a igieł służba zdrowia nie ma tak dużo [5 lat].*

*Jak ktoś przeżyje, to jest szczęśliwy pacjent; ja — mam **różne ubytki**, ale **wyjdę z tego**, bo dostaję taką naklejkę: szczęśliwy pacjent [4 lata].*

*Ptaki jedzą gąsienice, bo jak jest zimno, to robią sobie robaczywe brzuszki; jak zją te gąsienice, to zaczyna ich strasznie boleć głowa i muszą wziąć apap, którego jak się weźmie i chwilę poczeka, to on **zaczyna działać**, a jak się chwilę nie poczeka, **lek nie zadziała** [4 lata].*

*Papież jest **doskonale dostosowany do zasad** [5 lat].*

*Ja sobie marzę, żeby wszyscy byli normalni; taka młodzież jak ja; to my mamy duże szanse, by nie pić **alkoholu we krwi**, bo mój dziadek pije [6 lat].*

*Na przykład Andrzej Mika [Janusz Korwin-Mikke] nie ma żadnej rodziny, Myszkę Miki, jego **parelament się pomniejsza do rozmiarów XXS**, on niedługo nie będzie miał żadnych poparc [...] Mika przyjechał z Francji i przywiózł żonę; jego żona Mike jest czarna, pochodzi z innego kraju [...] się spotkali, zauważyli siebie i od pierwszego obejrzenia **zakochali się do szaleństwa** [6 lat].*

Sięgając do tekstów dzieci przedszkolnych (w wieku 4—6 lat), chcę widzieć w nich ciekawy przejaw kultury, w której rozwija się ich kompetencja komunikacyjna. Istotność takich wczesnych doświadczeń dostrzega w swej koncepcji habitusu Pierre Bourdieu, gdy zwraca uwagę na pierwotny akt wpojenia kultury jako szczególnie ważny, pozostawiający, niezależnie od dalszych doświadczeń biograficznych, trwałe skutki w postaci określonych dyspozycji („najbardziej nieodwracalny z nieodwracalnych”).

Widać wyraźnie „niedziecięcą” obecność innowodnych stylistycznie formuł językowych, które można potraktować jako powierzchniowe sygnały różnych dyskursów / gatunków dostępnych tej świadomości / kompetencji. Odbieram je jako sygnał: o tych rzeczach mówi się w taki właśnie sposób (czy są to już rudymenty gatunkowej świadomości?).

W artykule syntetyzującym — od strony pedagogicznej — zagadnienie wpływu kultury na młode pokolenie Zbyszek MELOSIK (2005) wskazuje charakterystyczne zagrożenia egzystencjalne, demograficzne, moralne, które dotknąć mogą młodzież. Płyną one z przyjęcia nowej kultury, stanowiącej istotny składnik habitusu² młodych — informatycznej / multimedialnej / cyfrowej (?), jeszcze nienazwanej, ale już wszechobecnej. Pośród wielu interesujących perspektyw określeń tej kultury autor wskazuje:

- kulturę k o n s u m p c j i, która wyznacza kryteria postępu i sukcesu; nieważna staje się jakość życia, ale liczba przedmiotów, jakie uda się podczas niego zgromadzić;
- kulturę s k o k u a d r e n a l i n y, czyli pogoń za niczym nieskrępowaną przyjemnością; szukanie wrażeń, ciągle nowych i podniecających; w takiej rzeczywistości nie ma miejsca na refleksję czy nudę;
- kulturę i n s t a n t, którą charakteryzuje „natychmiastowość” (natychmiastowe jedzenie, przyjemność, komunikacja);
- ciągły p r z y m u s z m i a n y, który dotyczy nie tylko mody, lecz odnosi się również do np. zmiany światopoglądu; każde „zwolnienie tempa” ma już znamiona stagnacji, to z kolei jest sygnałem przestarzałości i bezużyteczności (tradycja, wzorzec).

Znaleźć nietrudno i takie aspekty, które niewątpliwie oddziałują na kompetencję komunikacyjną, tekstotwórczą. Zaliczam do nich to, co autor nazywa kulturą k l i k a n i a, która polega na gromadzeniu rzeczy i informacji bez ich porządkowania oraz refleksji nad nimi, gdzie namysł i świadomy wybór zostają zastąpione przypadkowym, szybkim i pobieżnym użyciem.

To cechy kultury, która określana bywa jako: „coca-colizacja”, „mcdonaldyzacja”, „losangelizacja” (MELOSIK, 2005: 23). George RITZER (2005: 14—34) w książce *Makdonaldyzacja społeczeństwa* wyjaśnia, na czym ów proces polega — coraz więcej instytucji i grup społecznych przyjmuje zasady, jakie obowiązują w barach szybkiej obsługi: s p r a w n o ś ć (optymalna metoda docierania z punktu do punktu), w y m i e r n o ś ć (przywiązywanie wagi do ilościowych, a nie jakościowych cech produktu), p r z e w i d y w a l n o ś ć (produkt będzie zawsze taki sam, niezależnie od miejsca i czasu jego tworzenia) oraz s t e r o w a n i e (dokładne zaplanowanie danego procesu tak, by jak najmniej było wariantów jego wykonania).

² „Schematy habitusu, stanowiąc pierwotne formy klasyfikowania, zawdzięczają skuteczność temu, że funkcjonują pod poziomem świadomości i dyskursu, a zatem poza zasięgiem weryfikacji i kontroli” (BOURDIEU, 2005: 572).

Warto przypomnieć istotność takich wczesnych doświadczeń w koncepcji habitusu Bourdieu, gdy zwraca on uwagę na pierwotny akt wpojenia kultury jako szczególnie ważny, pozostawiający, niezależnie od dalszych doświadczeń biograficznych, trwałe skutki w postaci określonych dyspozycji („najbardziej nieodwracalny z nieodwracalnych”).

Dyskusja nad nowymi formami edukacji tak formowanych kulturowo „globalnych nastolatków” trwa w Stanach Zjednoczonych. Teoretyk i praktyk takich działań edukacyjnych Marc PRENSKY (2001) twierdzi: „Jak powinniśmy nazywać tych »nowych« uczniów teraźniejszości? Niektórzy nazywają ich N (od Net — sieć) albo D (digital — cyfrowy). Ale najużyteczniejszą nazwą dla mnie jest *cyfrowi tubylcy* (digital natives). Nasi uczniowie są wszyscy *native speakersi cyfrowego języka* komputerów, gier wideo i Internetu. Co w takim razie z resztą, jak ich nazwać? Ci, którzy nie urodzili się w cyfrowym świecie, ale w jakimś późniejszym momencie swojego życia zafascynowali się nową technologią, są i zawsze będą rozróżniani jako *cyfrowi imigranci*. Owi cyfrowi tubylcy zwykli otrzymywać informacje bardzo szybko. Przywykli wykonywać kilka zadań jednocześnie. Wolą informację graficzną od tekstowej. Wolą hipertekst, funkcjonują lepiej, kiedy są podłączeni do Sieci. Wolą natychmiastową gratyfikację i częste nagrody. Wolą gry od poważnej pracy”. Z sukcesem są podejmowane próby działań edukacyjnych na zasadach gier komputerowych — podejmuje się próby adaptacji tekstów kultury „tradycyjnej” do języka tubylców. Przykład takiej nowej formy edukacji podaje M. PRENSKY (2001)³. „Nie tak dawno temu grupa profesorów pojawiła się w mojej firmie z nowym oprogramowaniem (typu CAD), które stworzyli dla inżynierów mechaników. Ich produkt był o wiele lepszy niż programy będące w użyciu, więc profesorowie ci założyli, że cały świat inżynierów szybko przejdzie na ich oprogramowanie. Ale zamiast tego natrafili na spory opór z uwagi na stromą ścieżkę nauczania — setki nowych przycisków, opcji i podejść do opanowania. Ich marketingowcy wpadli na wspaniały pomysł. Biorąc pod uwagę, że ich potencjalnymi klientami byli z reguły mężczyźni w wieku 20—30 lat, zaproponowali, by nauczanie nowego oprogramowania prowadzić w formie gry komputerowej. I tak stworzyliśmy dla nich grę komputerową nazwaną Monkey Wrench. Gracz staje się międzygalaktycznym tajnym agentem, który musi ocalić stację kosmiczną przed atakiem złego dra Monkey Wrench. Jedynym sposobem na to, by go pokonać, jest używanie oprogramowania CAD, które pozwala zaprojektować narzędzia, naprawiać broń, rozbrajać pułapki. Gra zajmuje około jednej godziny plus 30 zadań do wykonania, co może zająć od 15 minut do kilku godzin, zależnie od doświadczenia. Gra Monkey Wrench odniosła wspaniały sukces w nauczaniu młodych ludzi nowego oprogramowania. Jest ono szeroko stosowane przez studentów (przyszłych inżynierów) na całym świecie z 1 milionem

³ Przeł. Jarosław Skudrzyk.

kopii gry w kilku językach. Chociaż gra była łatwa do wymyślenia dla moich »tubylczych« pracowników, stworzenie treści / zawartości dla profesorów było trudniejsze, bo przyzwyczajeni oni byli do nauki obsługi oprogramowania w stylu: »lekcja 1 — interfejs«. Poprosiliśmy ich o stworzenie zadań o coraz większym stopniu trudności, z wykorzystaniem umiejętności, których użytkownicy mieli się nauczyć. Profesorowie zrobili 5—10-minutowe filmiki dla zilustrowania kluczowych pomysłów. Poprosiliśmy ich, by skrócili je poniżej 30 sekund. Profesorowie chcieli, by uczniowie realizowali zadania po kolei, my poprosiliśmy, by mieli oni swobodny wybór. Oni chcieli powolnego, akademickiego tempa, my chcieliśmy szybkości i natychmiastowości. Oni chcieli pisemnych instrukcji, my animacji komputerowych. Oni chcieli tradycyjnego języka pedagogicznego (»w tym ćwiczeniu poznasz...«), my chcieliśmy kompletnie wyeliminować język, który chociażby w nikłym stopniu przypominał język pedagogiczny. W końcu profesorowie i ich współpracownicy odnieśli sukces, chociaż ze względu na konieczność zmiany sposobu myślenia zajęło im to 2 razy więcej czasu, niż się spodziewaliśmy. Gdy tylko zobaczyli, że nowe podejście daje rezultaty, nowa cyfrowo-tubylcza metodologia stała się ich modelem nauczania zarówno w grach, jak i poza nimi, a szybkość ich rozwoju wzrosła wyraźnie». Wydaje się, że podobnego przemyślenia na nowo wymagają wszystkie przedmioty na wszystkich poziomach nauczania.

Dyskurs edukacyjny szuka nowych postaci tekstowych czy może gatunkowych. Przesłanki te być może każą myśleć o perspektywie zaczątków (rudymentów) nowych gatunków. Wiele już o gatunkowotwórczej roli Internetu powiedziano, wskazano oraz wyznaczono gatunki i ich cechy (Kita, Grzenia, Bednarczuk).

Eksponowany przeze mnie wątek transmisji kulturowej, przekazywania dziedzictwa i tradycji — ogólniej dyskurs edukacyjny — być może domaga się nowej realizacji:

- specyficznej funkcji, która łączy zabawę z edukacją nie przypadkową, ale sterowaną (*edutainment*);
- nowej struktury, opartej na wielokodowości z dominantą obrazu, teatralizacją, specyficzną interaktywnością z udziałem „edukatora”;
- na poziomie aksjologii — budowania idei, wskazywania wartości; w stylu dalekim od języka szkoły...

Bez takich działań łatwo sobie wyobrazić elitaryzację polszczyzny poprawnej, sprawnej, gatunkowo i stylistycznie zróżnicowanej.

Interaktywność i ikoniczność obecna jest we współczesnych tekstach pisanych dość powszechnie. Spójrzmy na wyimki z polonistycznych prac magisterskich:

***Chociaż** realizacja jednego odcinka pochłania kilkaset tysięcy złotych, to co tydzień przed telewizorami zasiada średnio po 3 i pół miliona widzów.*

Celem pracy jest udowodnienie, że czasopisma młodzieżowe są przykładem stylizacji na potoczność, dlatego omówię charakter mojego postępowania analitycznego.

Na rynku istnieje wiele firm sprzedających podobne towary, dlatego reklamy odwołują się do emocji.

i całość eseju maturalnego tegorocznej maturzystki:

Po przeczytaniu fragmentu. Moje odniesienia, sugerują iż kłótnia została wywołana o zapis morgów w testamencie. Wypominanie sobie kto ile morg wniósł w związek czyli rzeczy wartościowe i bezwartościowe. Wypominanie rozwiązanego.

Źródłem dramatyczności sceny jest taka że każdy domagał się swego. Celem spotkania miało być zapisanie Hanki w testamencie chociaż nie była jeszcze ona żoną Antka. Wytyczki w stronę Jagny. Główna prawda jest taka że prawda zawsze w oczy koli.

Obserwowane tu tendencje odchodzą od tradycyjnego tekstu z jego zasadami koherencji i kohezji opartej np. na przyczynowym łąceniu faktów, od logiczności w stronę spójności pragmatycznej, zakładającej nie tylko wspólnotę wiedzy, ale i wspólnotę sytuacji konkretnych uczestników aktu mowy. Już nie tylko zakłada się obecność odbiorcy, który, interpretując, rozumie więcej. Jest to wręcz w b u d o w a n a w tekst obecność odbiorcy, aktywnie współtworzącego sensy (interaktywność) oraz synestezycznie przywoływana całość sytuacji, o której mowa.

Próba badawcza jest niewielka, wnioski niekategoryczne, ale pozwalające na postawienie pytania: Czy jest to tylko ułomna realizacja reguł gatunku — pozostałości, s z c z ą t k i (eseju, rozprawy), czy może z a c z ą t e k nowego gatunku?

Literatura

- BOURDIEU P., 2005: *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sąđenja*. Warszawa.
- McLUHAN M., 2001: *Wybór tekstów*. Red. E. McLUHAN, F. ZINGRONE. Przeł. E. RÓŻALSKA, J.M. STOKŁOSA. Poznań.
- MELOSIK Z., 2005: *Młodzież a przemiany kultury współczesnej*. W: LEPPERT R., MELOSIK Z., WOJTASIK B., red.: *Młodzież wobec niegościnnnej przyszłości*. Wrocław.
- OSMAŃSKA-FURMANEK W., 2005: *Poznanwanie rzeczywistości w przenikających się światach — realnym i wirtualnym*. W: LEPPERT R., MELOSIK Z., WOJTASIK B., red.: *Młodzież wobec niegościnnnej przyszłości*. Wrocław.

- PRENSKY M., 2001: *Digital Natives, Digital Immigrants*. [in-line]. Tekst dostępny w Internecie: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- RITZER G., 2005: *Makdonaldyzacja społeczeństwa*. Warszawa.
- WITOSZ B., 2005: *Genologia lingwistyczna. Zarys problematyki*. Katowice.
- SKUDRZYKOWA A., WARCHAŁA J., 2001: *O kompetencji interakcyjnej, czyli o współtworzeniu tekstów dialogu*. W: GRABIAS S., red.: *Zaburzenia mowy*. Lublin, s. 99—107.
- SKUDRZYK A., 2005: *Czy zmierzch kultury pisma? O synestezji i analfabetyzmie funkcjonalnym*. Katowice.
- SKUDRZYK A., WARCHAŁA J., 2008: *Nowe zasady tekstowości*. W: PORAYSKI-POMSTA J., red.: *Mowa i język w perspektywie dydaktycznej, logopedycznej i rozwojowej*. „Studia Pragmatyczne”. T. 5. Warszawa, s. 20—25.
- ZWOLIŃSKI A., 2003: *Słowo w relacjach społecznych*. Kraków.

Aldona Skudrzyk

The genre bases

S u m m a r y

The text points to the direct connection of changes in culture, technology (the development of iconosphere at the expense of logosphere) with the development of the communicative competence of young generation. On the basis of school texts, the author shows the new principles of text construction which take into account receiver's interactivity as somehow built into a written text, and a synesthetic holistic reference to the whole situation the text treats about.

Aldona Skudrzyk

Die Rudimente der Gattungen

Z u s a m m e n f a s s u n g

In ihrem Text befasst sich die Verfasserin mit einem unmittelbaren Zusammenhang zwischen den in dem Kulturbereich und in der Technologie (Aufbau von der Ikonosphäre auf Kosten der Logosphäre) verlaufenden Änderungen und der Entwicklung von Kommunikationskompetenzen der jungen Generation. Am Beispiel der Schultesten zeigt sie neue Regeln der Texterschaffung, laut denen ein interaktiver Empfänger in den Text einfach „eingebaut“ ist, und die in dem Text erscheinende Situation synästhetisch und ganzheitlich zurückgerufen wird.